

Dreamcast™



Dreamcast

TECH ROMANCER™



 INTERACTIVE

CAPCOM

CAPCOM

Message spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Nous vous remercions d'avoir choisi TECH ROMANCER™ pour Dreamcast™.

Nous sommes fiers à CAPCOM ENTERTAINMENT de vous apporter cet exaltant élément à votre collection de jeux vidéo.

CAPCOM ENTERTAINMENT, INC.

475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086

© CAPCOM CO., LTD. 2000 Tous droits réservés.

CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD.

TECH ROMANCER™ est une marque déposée CAPCOM CO., LTD. Sega, Dreamcast, et les logos Dreamcast™ sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. L'icône de classification est une marque déposée de Interactive Digital Software Association.

CAPCOM ON-LINE

<http://www.capcom.com>

Visitez notre site web pour connaître les dernières nouveautés de CAPCOM ou pour regarder les jeux en ligne qui y sont présentés. Vous pouvez également nous envoyer un mail à l'adresse info@capcom.com pour connaître de près ou découvrir les nouveautés de CAPCOM!

AVIS AUX PROPRIETAIRES DE TELEVISEURS

A ECRAAN DE PROJECTION :

Ne branchez pas votre console Dreamcast™ sur un téléviseur à écran de projection sans avoir préalablement consulté la notice d'emploi de votre téléviseur. A moins qu'il ne soit de type LCD, cela pourrait endommager définitivement votre écran.

ENTRETIEN DE VOTRE CD Dreamcast™

• Ce disque compact est conçu pour être utilisé exclusivement avec la console Dreamcast™.

• Ne le frottez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez dans aucun liquide.

• Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil, au près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.

• N'oubliez pas de faire des pauses durant les longues parties.

• Gardez ce CD propre. Tenez toujours ce disque par les tranches.

et rangez le dans son étui de protection lorsque vous ne vous en servez pas.

Nettoyez le disque avec un tissu non-pelucheux propre et sec en l'essuyant en lignes droites partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

SOMMAIRE

Dreamcast™	28
Commencer une partie	29
Commandes (par défaut)	30
Ecran de combat	32
Règles de combat	33
Modes de jeu	34
Arcade	34
Versus	34
Techno-Dome du Dr Tatsumi	34
Salle d'entraînement	35
Mini jeux du VM	35
Amour et Haine	35
Menu des options	36
Sauvegarder/charger	36
Configuration des boutons	36
Le système de jauges	37
Attaques Spéciales	38
Personnages	40
G Kaiser/Jumpei	40
Dixen/Nakato & Haruma	41
Pulsion/Kei & Kai	42
Bolon/Polin	43
Refaga/Simon	44
Diana 17/Reika	45
Twinzam V/Daichi & Sora	46
Gourai/ Shadow Red	48
Wlse Duck/Gonzales	49

T
E
C
H
R
O
M
A
N
C
E
R

DREAMCAST™

COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Allume ou éteint l'unité.



BOUTON OPEN

Ouvre le compartiment CD.

PORTS DE COMMANDE

Utilisez ces ports pour connecter le Dreamcast™ Controller (Manette Dreamcast) ou tout autre périphérique. De gauche à droite, se trouvent les ports de commande de A à D. Utilisez chacun de ces ports pour connecter les manettes des joueurs 1 à 4.

Note : munissez-vous d'une ou de plusieurs autres manettes (vendues séparément) pour jouer à plusieurs.

Jusqu'à deux joueurs peuvent s'affronter dans le jeu TECH ROMANCER™. Avant d'allumer votre Dreamcast™, connectez la ou les manette(s) Dreamcast™ ou tout autre périphérique dans les ports de commande correspondants.

OPTION 50HZ / 60HZ
 VOTRE TÉLÉVISEUR EST RECENT ET COMPATIBLE AVEC LE 60HZ. CE CI SIGNIFIE QUE > VOUS POUVEZ JOUER A TECH ROMANCER™ EN PLEIN ÉCRAN, PLUTOT QU'AVEC DES > MARGES NOIRES DISPOSÉES EN HAUT ET EN BAS DE L'ÉCRAN. AU CHARGEMENT DU JEU > LES OPTIONS SUIVANTES APPARAISSENT A L'ÉCRAN:



Utilisez les touches Haut et Bas de la croix multidirectionnelle pour alterner entre l'affichage 50hz et 60hz. Si vous n'êtes pas certain que votre téléviseur supporte la fréquence de 60hz, sélectionnez l'option 'Test'. Si l'image de TECH ROMANCER™ s'affiche cela signifie que votre téléviseur est adéquat et peut afficher en 60hz. Vous devez donc sélectionner cette option. Dans le cas contraire, sélectionnez l'option 50hz.

COMMENCER UNE PARTIE

Appuyez sur le bouton Start lorsque l'écran titre s'affiche.

Servez vous de la croix multidirectionnelle, du Stick analogique ou du joystick ←/→ pour sélectionner un mode de jeu puis appuyez sur le bouton A.

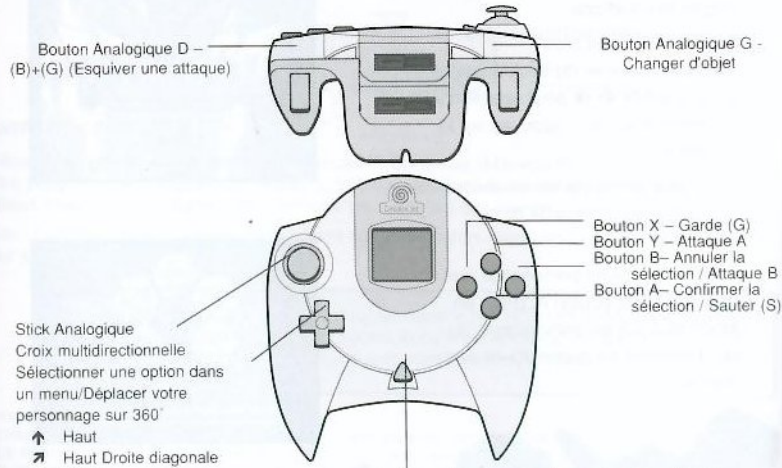
(Pour plus de détails sur les modes de jeu, consultez la page 34 de ce manuel.)

Sélectionnez votre personnage puis appuyez sur le bouton A. (Pour en savoir plus sur les personnages du jeu, consultez les pages 40-49 de ce manuel.)



COMMANDES (PAR DÉFAUT)

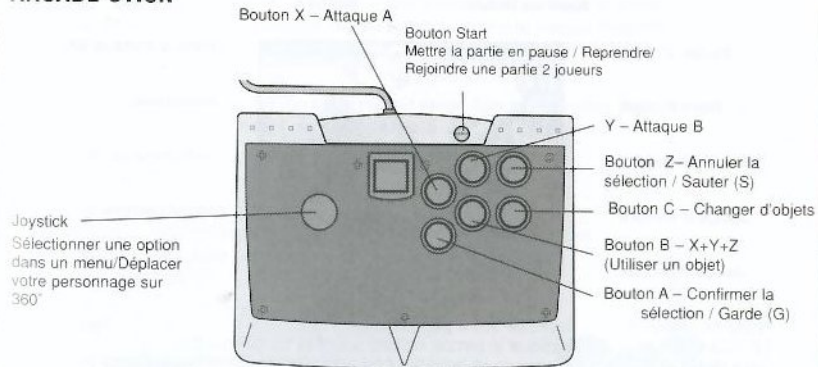
DREAMCAST™ CONTROLLER (MANETTE DREAMCAST™)



Bouton START – Commencer une partie / Mettre la partie en pause / Reprendre / Rejoindre une partie 2 joueurs

Ne touchez jamais le Stick Analogique ou les boutons analogiques G et D lorsque vous mettez votre Dreamcast™ sous tension. Vous risqueriez de provoquer un dysfonctionnement lors de l'initialisation de la manette. Si, par mégarde, ceci vous arrivait, éteignez puis rallumez immédiatement votre console et assurez-vous de ne plus toucher à la manette durant l'allumage.

ARCADE STICK




VIBRATION PACK

TECH ROMANCER™ est compatible avec le Vibration Pack. Lorsqu'il est inséré dans le Port d'extension de la manette Dreamcast™ ou de tout autre périphérique, le Vibration Pack améliore considérablement les sensations du jeu.

Notes

- Jusqu'à deux joueurs peuvent s'affronter dans le jeu TECH ROMANCER™. Branchez la ou les manette(s) ou tout autre périphérique avant de mettre votre Dreamcast™ sous tension.
- Pour retourner à l'écran titre à tout moment de la partie, appuyez et maintenez enfoncés simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Votre console Dreamcast™ réinitialise alors le logiciel et affiche l'écran titre.
- Vous pouvez modifier la configuration par défaut des boutons de la manette ou de l'Arcade Stick en utilisant l'option Button Config (Configuration des Boutons). Voir page 36.

ECRAN DE COMBAT

Nom du Robot	Temps	Note d'attaque finale
Jauge d'objet		Inventaire
Nom d'objet		Indicateur de Victoire
Jauge de dégâts		Mode histoire
Jauge d'armure		
Jauge Spéciale		
NOM DU ROBOT	Identifie votre personnage.	
LE COMPTEUR	Indique le temps restant avant la fin du round.	
JAUGE D'OBJET	Correspond au temps ou au nombre de tirs restant pour l'objet ou l'arme que vous utilisez.	
NOM D'OBJET	Indique l'objet prêt à être utilisé.	
JAUGE DE DÉGÂTS	Affiche les dégâts subis par le robot. Lorsque la jauge est pleine, le robot est battu (voir page 37).	
JAUGE D'ARMURE	Cette barre de couleur diminue au fur et à mesure que le robot subit des attaques. Lorsqu'elle est vide, l'armure du robot est détruite. (voir page 37).	
JAUGE SPÉCIALE	Cette barre de couleur augmente au fur et à mesure que le robot attaque. Lorsqu'elle est pleine, le robot peut exécuter une attaque spéciale. Vous pouvez améliorer cette jauge jusqu'au niveau 3 (voir page 37).	
ATTAQUE FINALE (FINAL ATTACK)	Indique qu'il est possible d'effectuer une Attaque Finale.	
INVENTAIRE	Indique les objets en votre possession. Vous pouvez y conserver jusqu'à 5 objets. (voir page 38).	
INDICATEUR DE VICTOIRE	Indique lorsqu'un combattant est vaincu.	
MODE HISTOIRE (Story mode)	Affiche des informations sur votre personnage ainsi que sur votre adversaire.	

REGLES DE COMBAT

Les règles indiquées ci-dessous sont utilisées en Mode Arcade (Mode Histoire -Story mode - et Mode Défi - Hero challenge mode) ainsi qu'en mode Versus (reportez-vous aux pages 34 et 35 pour plus d'informations sur les différents modes de jeu).

Etant donné l'absence d'économiseur d'écran en mode 2 joueurs, veillez à ne pas laisser l'écran sans surveillance pendant plus de 5 minutes.

COMMENT GAGNER

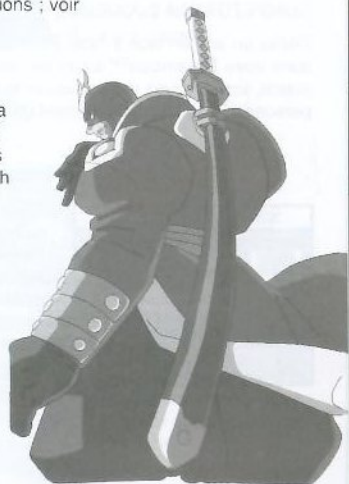
Par défaut, le premier joueur qui remplit la jauge de dégâts de son adversaire par 2 fois remporte le match. (Il est possible de modifier les paramètres de la jauge de dégâts dans le menu des options ; voir page 36)

JUGEMENT

Lorsque le compteur affiche 0 et qu'aucun des robots n'a été vaincu à deux reprises (par défaut), le vainqueur est celui qui possède le plus de vitalité. Si la limite de temps est désactivée (OFF) dans le menu des options, le match se poursuit jusqu'à ce qu'un des deux combattants remporte le match.

MATCH NUL

Un match est déclaré nul lorsque les deux combattants sont vaincus 2 fois en même temps ou bien lorsque les jauges de dégâts des deux adversaires sont de même longueur au moment où le compteur affiche 0. Lorsqu'il y a match nul, les parties des 2 joueurs se terminent.



MODES DE JEU

ARCADE

1 OU 2 JOUEUR(S)

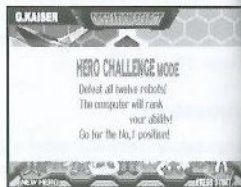
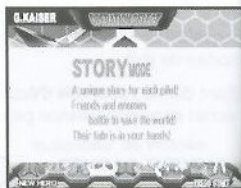
En sélectionnant le MODE HISTOIRE (STORY MODE) vous pouvez connaître l'histoire de chacun des robots.

Dans le mode DEFI (HERO CHALLENGE), vous pouvez défier les 12 adversaires informatiques. Si vous y parvenez, il vous sera attribué une note pour votre performance.

VERSUS

COMPETITION A 2 JOUEURS

Défiez un ami en face-à-face. Pour jouer, insérez 2 manettes dans votre Dreamcast™ avant de l'allumer. A la fin de chaque match, vous pouvez recommencer le combat avec le même personnage ou bien sélectionner un nouveau combattant.



TECHNO DOME DU DR. TATSUMI

Déverrouillez et ramassez des options cachées. Vous pouvez accéder à certaines options dans la Salle d'Entraînement (Development Room). Les autres options sont automatiquement déverrouillées lorsque certaines conditions sont remplies durant les phases de jeu.



Commandes du TECHNO-DOME

- ↕ Sélectionner une option cachée
- Aller à la Salle d'Entraînement (Development Room)
- ↔ Confirmer la sélection
- Bouton A Revenir à l'écran titre
- Bouton B



COMMANDES DE LA SALLE D'ENTRAÎNEMENT (DEVELOPMENT ROOM)

Déverrouillez plusieurs options cachées en dépensant l'argent gagné en mode Défi (Hero Challenge) et dans les mini-jeux du Visual Memory (VM).

COMMANDES DE LA SALLE D'ENTRAÎNEMENT (DEVELOPMENT ROOM)

- ↕ Choisir une option cachée à déverrouiller.
- Retirer de l'argent du (Visual Memory)VM
- ↔ Confirmer la sélection
- Bouton A Revenir au Techno-Dome
- Bouton B

Mini-jeux du Visual Memory (VM) Vous pouvez télécharger des mini-jeux afin de gagner de l'argent. Pour cela, votre Visual Memory (VM) doit disposer de 128 blocs de mémoire libres. Le menu du Mini-jeu propose plusieurs options :

MINI-GAME (MINI-JEU) Jouez aux Mini-jeux

HIGH SCORE (MEILLEUR SCORE) Consultez le meilleur score.

MONEY (ARGENT) Consultez vos gains

SOUND TOGGLE (SON) Activez/désactivez (ON/OFF) la musique des Mini-jeux.

AMOUR et HAINE (LOVE & PUNCH)

Soyez attentif car à tout moment, Junpei peut faire son apparition. Dès qu'il apparaît, embrassez-le. Si une fille apparaît, donnez lui une petite tape.

Note : Vous pouvez accéder à deux mini-jeux supplémentaires pourvu que vous remplissiez certaines conditions secrètes durant les phases de jeux. A vous de les découvrir !

Commandes AMOUR et HAINE

- ↕ Embrasser le personnage à gauche
- Embrasser le personnage à droite
- Bouton A Donner une petite tape au personnage à gauche
- Bouton B Donner une petite tape au personnage à droite

MENU DES OPTIONS (OPTION MODE)

Sélectionnez un objet à l'aide de la croix multidirectionnelle $\uparrow\downarrow$, puis ajustez les réglages avec \leftarrow/\rightarrow .

- DIFFICULTY (DIFFICULTE)** Ajuste le niveau de difficulté pour les jeux à 1 joueur
- DAMAGE LEVEL (FORCE DES ATTAQUES)** Modifie l'ampleur des dégâts infligés par les attaques
- TIMER (TEMPS)** Activez/désactivez (ON/OFF) la limite de temps.
- TIMER SPEED (ECHELLE TEMPS)** Modifie la vitesse de décompte du temps.
- DOWN NUMBER (NOMBRE JAUGES)** CPU — Définit le nombre de Jauges de Dégâts disponibles dans les jeux à 1 joueur.
- VS** Définit le nombre de Jauges de Dégâts disponibles dans les jeux à 2 joueurs.
- SOUND (SON)** Sélectionnez STEREO ou MONO selon votre téléviseur.
- VIBRATION (VIBRATIONS)** Activez/désactivez (ON/OFF) cette option lorsque le Vibration Pack est inséré dans la manette (option non disponible pour l'Arcade Stick).
- SPECIAL MOVES (MOUVEMENTS SPECIAUX)** Lorsque cette option est activée, la pratique des mouvements spéciaux est illimitée.
- DEFAULT (DEFAULT)** Réinitialise les réglages par défaut du menu des options.

SAUEGARDER/CHARGER (SAVE/LOAD)

- SAVE (SAUEGARDER)** Sauvegardez les données de votre jeu sur un Visual Memory (VM).
Ce jeu utilise 3 blocs de mémoire pour sauvegarder les données du jeu.
- LOAD (CHARGER)** Chargez des parties précédemment sauvegardées sur le Visual Memory (VM).

Note : Ne débranchez jamais une manette, un Visual Memory (VM) et n'éteignez jamais votre Dreamcast™ lorsque vous sauvegardez des données de jeu.

CONFIGURATION DES BOUTONS (BUTTON CONFIG)

Modifiez la configuration des boutons de votre manette.

**LE SYSTEME DE JAUGES**

Jauge de Dégâts

Jauge d'Armure

Jauge Spéciale

**JAUGE DE DEGATS**

Au fur et à mesure que votre robot subit des attaques, cette jauge se remplit. Lorsqu'elle est pleine, votre robot est vaincu.

- Dégâts réversibles** La barre jaune représente les dégâts qui s'auto-réparent avec le temps.
- Dégâts Irréversibles** La barre rouge représente les dégâts irréversibles.

JAUGE SPECIALE

La barre de couleur augmente lorsque vous attaquez. Lorsque cette jauge est pleine, vous pouvez exécuter un mouvement spécial. Il est également possible de remplir cette barre plusieurs fois de suite pour atteindre le niveau 3. L'exécution d'un mouvement spécial consomme un peu de votre jauge spéciale. (Pour les mouvement spéciaux de chaque combattant voir pages 40 à 49)

JAUGE D'ARMURE

Au fur et à mesure que votre robot subit des attaques, la barre de couleur diminue. Lorsqu'elle atteint 0%, l'armure de votre robot se brise. Votre robot devient alors davantage vulnérable et se voit infliger des dégâts même s'il parvient toujours à bloquer les attaques.

TECHROMANCER

ATTAQUES SPECIALES

Les descriptions des mouvements ci-dessous (croix multidirectionnelle / joystick) sont destinées à un combattant dirigé vers la droite. Inversez les commandes pour un combattant orienté vers la gauche.

CHARGE **G maintenu, →→**

Votre robot charge son adversaire en parant toute attaque. Si vous atteignez l'adversaire, celui-ci sera mis hors tension pendant un court moment.

PARER LES ATTAQUES **G+A ou B**

Effectuez ce mouvement lorsque votre adversaire vous attaque; cela vous permet de contre-attaquer tout en esquivant le coup.

BRISER LA GARDE **G+A+B (à proximité de l'adversaire)**

En effectuant ce mouvement vous pourrez briser la garde de votre adversaire.

OBJET **A+B+S (simultanément)**

En début de match, vous possédez trois objets. Vous avez la possibilité d'obtenir des objets supplémentaires au cours d'un match, lorsque vous battez votre adversaire ou bien lorsque vous brisez certains éléments du décor. Utilisez les objets en votre possession à tout moment du match.

Il y a 3 types d'objets:

- Objets de guérison** Répare les dégâts ou l'armure.
- Objet d'habileté** Augmente l'efficacité des attaques, défenses, vitesse, etc En mode Défi (Hero Challenge Mode), l'objet d'habileté permet à votre robot de posséder des habiletés spéciales pendant un court instant.

Armes Chaque Robot peut utiliser 3 types d'armes spéciales.

LEGENDE ATTAQUES SPECIALES

- A Attaque A
- B Attaque B
- G Garde
- S Sauter

ATTAQUE GROUPEE **Commandes de direction + Boutons d'Attaque (rapidement)**

Lorsque les deux robots attaquent en même temps, l'attaque en groupe commence. Lorsque cet écran apparaît, appuyez sur les commandes de direction puis attaquez rapidement. Le dernier bouton appuyé détermine le vainqueur.

Les règles sont les suivantes :

- A bat B.
- B bat G ou S.
- G ou S bat A.

Conseil : Plus vous appuyez sur les boutons, plus les dégâts que vous infligerez en cas de victoire seront importants ou moins vous serez atteint par les coups de votre adversaire en cas de défaite.

ATTAQUE FINALE **A+B+G+S (simultanément)**

Lorsque l'état de santé de votre adversaire atteint à un seuil critique (sa jauge de dégâts est presque pleine), les mots « Final Attack Mark » (Attaque Finale) apparaissent à l'écran. Pendant ce court instant, appuyez sur les boutons correspondant à cette attaque pour achever votre adversaire dans les règles de l'art !



ROBOT

G.Kaiser

PILOTE

Junpei

INFOS

Construit secrètement par le père et grand-père de Junpei dans un laboratoire clandestin, G. Kaiser est doté d'une grande puissance et d'une armure solide constituée d'alliages spéciaux ultra-résistants.



MOUVEMENTS SIMPLES

Poing de Kaiser/Missile	A
Bombardier Kaiser	B
Rideau de feu	A+B

COMBOS SPECIAUX

Coup de pied Kaiser	A (en l'air)
Uppercut de Kaiser	→+A
Projection de Kaiser	→←+A
Ouragan de Kaise	→+B
Télécommande	→+AA

SUPER COMBOS

→←+A+B	
Super Tornado	→←+A+B (en l'air)

ATTAQUE FINALE

Tonnerre de Kaiser	A+B+G+S
--------------------	---------



ROBOT

Dixen

PILOTE

Nakato ou Haruma

INFOS

La dernière et la plus avancée des armes mécaniques développée par le gouvernement. Dixen est équipé de nouvelles armes de courte et moyenne portée. Cette unité est également dotée d'un canon de longue portée pour lui permettre d'attaquer à longue distance.



COMBOS SIMPLES

Sabre/Pistolet	A
Grenade à main	B
Canon	A+B

COMBOS SPECIAUX

Entaille levante	→+A
Grenade longue portée	→+B
Satellite de visée	↔+A
Satellite réfléchissant	→←+A
Armes interchangeables	↑ou↓+G
Saut enflammé	toutes directions + S (en l'air)

SUPER COMBOS

Canon super-fixateur	→←+A+B
Tir et sabre	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Dernière balle	A+B+G+S
----------------	---------



ROBOT

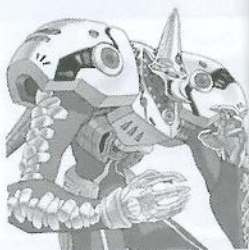
Pulsion

PILOTE

Kei ou Kai

INFOS

Cette forme de vie semi-extraterrestre, semi-robot est expert en « Karaté Spatial », une forme avancée d'arts martiaux. Pulsion a atteint le statut de Héros Légendaire en sauvant la Terre des ténébres.



COMBOS SIMPLES

Direct	A
Glissé	B
Laser à impulsion	A+B

COMBOS SPECIAUX

Uppercut à impulsion	→+A
Roue de l'Espace	→+B
Poufendeur	→←+A
Super-Pulsion	→←+A+B
Attaque poursuite	A+S

SUPER COMBOS

Vortex	→←+A+B
Karaté Spatial	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Galaxie	A+B+G+S
---------	---------



ROBOT

Bolon

PILOTE

Polin

INFOS

Bolon a été conçu par son pilote, Polin, qui a utilisé ses pouvoirs magiques pour fabriquer ce robot à partir de matériaux de récupération. Bolon possède un style de combat très particulier.



COMBOS SIMPLES

Direct Boulet d'acier	A
Pelle-Uppercut	B
Lasso	A+B

COMBOS SPECIAUX

Boulet d'acier	→+A
Foret Destructeur	←→+A
Canon Oedo	→+B
Tuyère	→←+B

SUPER COMBOS

Sphère d'acier roulée	→←+A+B
Sphère d'acier lâchée	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Théâtre de Bolon	A+B+G+S
------------------	---------



ROBOT

Refaga

PILOTE

Simon

INFOS

Refaga est le tout dernier robot conçu par l'Armée de l'Air. Il possède 3 différentes formes d'attaque. Le mode Avion de Chasse, servant à attaquer par les airs ; le mode Soldat pour le combat au sol et à mains nues et le mode Spinner qui est une combinaison entre le mode Avion de chasse et le mode Soldat.



COMBOS SIMPLES

Poings/Tir 3 directions	A
Micro Missile	B
Rayon-tornade	A + B

COMBOS SPECIAUX

Transformation	↑ou↓+G
Crash de nacelle	→+A
Flotteur	→←+A
A contre vent	←→+B
Coup de pied retourné	A+S

SUPER COMBOS

Parfaite Précision	→←+A+B
Attaque aérienne	→←+A+B (Mode Avion de Chasse)

ATTAQUE FINALE

Transformation	A+B+G+S
----------------	---------



ROBOT

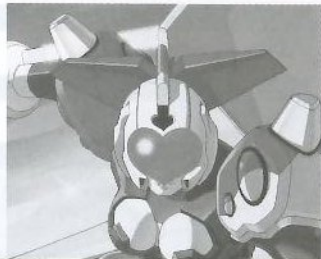
Diana 17

PILOTE

Reika

INFOS

Diana 17 est un mystérieux robot conçu, à l'origine, pour mettre un terme aux ambitions d'un patron corrompu. Il peut voler dans les airs et assommer avec grâce et style.



COMBOS SIMPLES

Poing/Tranchant sonore	A
Lessive au savon	B
Lance de chasse	A+B

COMBOS SPECIAUX

Double coup de pied	→+A
Tranchant de cristal	←→+A
Juge Magique	→←+B
Douche attrayante	↓+A+B (en l'air)

SUPER COMBOS

Larme d'émeraude	←→+A+B (en l'air)
Route de diamants	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Danse de l'ange	A + B + G + S
-----------------	---------------



ROBOT

Twinzam V

PILOTE

Daichi ou Sora

INFOS

Ce robot fût conçu en fusionnant deux fuselages de jet pour en faire un robot ultra-puissant pouvant se modeler à loisir ; chacune de ses différentes formes possèdent ses propres caractéristiques.

TWINZAM 1; CONFIGURATION DE TIR

COMBOS SIMPLES

Coup de poing	A
Tir de Magnum	B
Tir de photons	A + B

COMBOS SPECIAUX

Tir de Tomahawk	→+A
Impact de Tomahawk	←+A
Ruée de Twinzam	→←+A
Souffle d'étoile filante	↔+B

SUPER COMBOS

Tempête de feu	↔+A+B
Super-Twinzam	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Entaille de feu	A+B+G+S
-----------------	---------



TWINZAM 2; PLASMA FORMATION

COMBOS SIMPLES

Coup de poing	A
Missile à Plasma	B
Perceuse à Plasma	A + B

COMBOS SPECIAUX

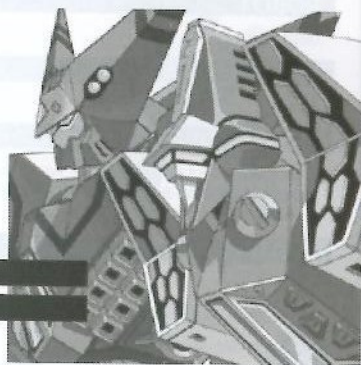
Marteau à plasma	→+A
Goutte vrillée	←+A (en l'air)
Twinzam-spécial	↔+A
Apesanteur	↔+B

SUPER COMBOS

Tempête de plasma	↔+A+B
Super-Twinzam	→←+A+B

ATTAQUE FINALE

Perceuse plasma à impulsions	A+B+G+S
------------------------------	---------



ROBOT

Gourai

PILOTE

Shadow Red

INFOS

Ce robot ne peut être utilisé que par le machiavélique Shadow Red. Son énorme épée Zanouken possède des propriétés destructrices hors du commun.

MOUVEMENTS SIMPLES

Coup de poing/Epée	A
Piège noir	B
Eclair du démon	A + B

COMBOS SPECIAUX

Vague folle	→+A
Entaille de l'ombre	↔→+A
Entaille de lumière	→↔+A
Entaille Spéciale	A+S

SUPER COMBOS

Super Eclair	↔→+A+B
Typhon tranchant	→↔+A+B
Aspirateur des ténèbres	↔→+A+J

ATTAQUE FINALE

Cercle de la folie	A + B + G + S
--------------------	---------------



ROBOT

Wise Duck

PILOTE

Gonzales

INFOS

Wise Duck est un robot extrêmement puissant piloté par Gonzales. Ensemble, ils forment un duo hors du commun.

COMBOS SIMPLES

Griffe/Triple volcan	A
Lance-missile	B
Mur détonnant	A+B

COMBOS SPECIAUX

Bombe piégée	S
Nacelle Lance-Napalm	B+S
Missile-filet	→+B
Destructeur	↔→+A

SUPER COMBOS

Canon à photons	↔→+A+B
Canon à photons Anti-Aérien	→↔+A+B

ATTAQUE FINALE

Chasseur de métal	A + B G + S
-------------------	-------------

